Mensile - Anno III - N. 26

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 CYBORG
2 JUST GO!
3 CLAN
4 FIGHT TO FIGHT
5 SECRET SERVICE
6 ACE
7 PALLAVOLO
8 FAST RUN
9 MULTI SHIP
10 DEA
11 BAT BALL
12 THE FINAL WAR
13 BLOCK BUSTER
14 SPHEROID
15 CONVOY
16 GREEN BERET
17 GALACTICAL
18 HIGH WAY
19 CRIPTICAL
20 BALLAROUND
21 CRYPT
22 CHALLENGE
23 C-UNIT
24 AIR STRIKE
25 VORTEX
26 THE KNIGHT
27 BEES
28 ALERT
29 U-MATIC
30 DEFENDER

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
20 GIOCHI
CBM 64
SPECTRUM 48K
FAST LOADING "BITURBO"
CBM
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

UNA HIT MISTERIOSA

Vi chiediamo a bruciapelo una risposta. Come va a finire Black Lamp? Se non sapete dare subito la risposta a questo quesito allora vi consigliamo di leggervi con molta attenzione la recensione che diamo nelle pagine seguenti di quel gioco che così tanti successi sembra aver ottenuto presso il nostro pubblico. Poi vi consigliamo di cercare di sciogliere il mistero che avvolge Denizen e Rastan, due giochi più veloci e meno cervellotici di Black Lamp. Infine vi lasciamo perdere la testa per riuscire ad arrivare in fondo a Earthlight. Un compito davvero per menti eccelse e per dita abili nel manipolare il joystick.

HIT PARADE N. 26 - Periodico mensile - Settembre 1988 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Aligraf - S. Giuliano Milanese (MI)

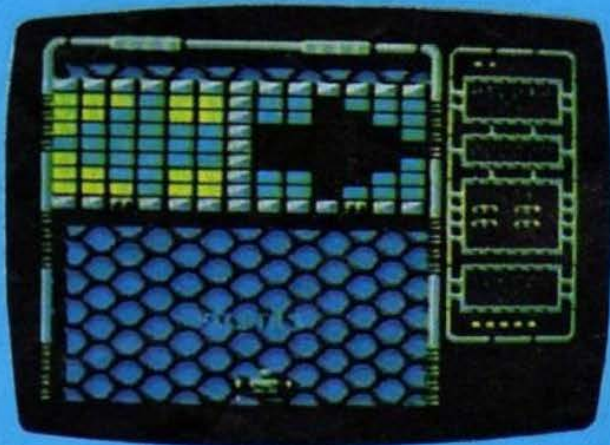
CYBORG

Della sua missione su Delos O IV il cyborg A497 sapeva solo che un disperato messaggio di aiuto relativo ad un attacco di bucanieri spaziali era stato lanciato un mese prima dai coloni della base. Ora giunto con il suo mezzo sul pianeta tutto appare stranamente calmo nella cittadina di Terra Uno, finché all'improvviso ecco sbucare dei loschi figuri che sapranno solo sparare all'impazzata.
Usando la sua abilità cyborg potrà ispezionare, difendersi, far domanda e procuarsi armi cercando di comprendere con un'accurata indagine che cosa possa essere accaduto su questo lontano pianeta.
Dovrà anche sempre tener presente che per spostarsi di zona in zona potrà utilizzare le porte di teletrasporto sparse un po' ovunque.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	riprende gioco
F3	elenco azioni

JUST GO!

Paese che vai, gioco che trovi! E su Digos IV il più popolato pianeta di Deimos ecco il Just GO! (dal nome del segnale di via libera). Se vorrai partecipare verrai sistemato in una simpatica navetta polimorfa di fronte ad una barriera di olocubi che dovrai colpire, in una sorta di tennis, con una sfera disgregante così da aprire un varco ai pericolosi xiloidi che dovrai poi abbattere o catturare ottenendo punti a tuo favore. In ogni schema che durerà fino alla distruzione degli olocubi, alcuni di questi rilasceranno dei sistemi che, se riuscirai a catturare, conferiranno alla tua navetta particolari caratteristiche tali da facilitare o complicare il gioco. Se sarai abile e fortunato avrai la possibilità di diventare il nuovo campione e godere dei privilegi che su Digos IV vengono ad essi riconosciuti. Ah, dimenticavo, la pena per la sconfitta su questo pianeta non è solo la distruzione della navetta, ma anche del suo contenuto!!!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

J	joystick
K	tastiera
SPAZIO	per definire i tasti

CLAN

Nel regno di Fantasyland il nostro eroe Clan ha il compito di tenere libere le strade dai fantasmi che le infestano. Infatti se lasciate libere di scorazzare queste perfide creature oltre a tentare di eliminarlo, riusciranno a trovare la strada per il regno degli uomini e infilatisi nei loro sogni faranno di tutto per sconfiggere ed eliminare la razza umana. Il nostro sferoidale amico dovrà quindi fare il possibile perché questo incubo non si avveri e i nostri sonni possano rimanere tranquilli. Clan dovrà perlustrare città, campi e cieli e, raccogliendo le provvidenziali frutta, svolgere al meglio il suo compito, stando anche attento nella foga dell'agire di non cadere preda delle sue vittime, o per noi umani non ci sarà via di salvezza.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F7	pausa
F5	gioca
FUOCO	salta

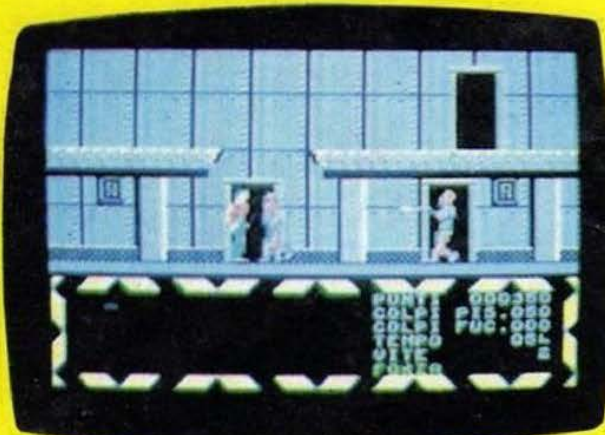
FIGHT TO FIGHT

Di tutto si era visto nella storia dei videogiochi, dall'opporsi all'invasione di alieni che avanzano minacciosi, al mettersi alla guida di motociclette da motorally tipo Parigi/Dakkar o di potentissime auto da corsa su tracciati automobilistici tipo Daytona o Imola, dai giochi come il tennis futuristico al semplicissimo poker, ma mai nessuno aveva pensato di ispirarsi alla storia dell'uomo, ma soprattutto ai combattenti delle varie ere, con dimostrazioni di semplice forza bruta all'inizio, nelle ere più remote alla furbizia e all'uso delle tecniche più moderne nei periodi post-atomici. Questo videogioco vi permetterà infatti, dopo aver scelto di volta in volta il periodo storico preferito, di dimostrare le capacità di sopravvivenza dell'uomo che impersonate sullo schermo. Inizierete dall'era della pietra dove potrete combattere solo a mani nude, per passare all'epoca di Chicago anni 20, con l'uso della pistola e giungerete alle epoche fantascientifiche quando i combattimenti avranno luogo nello spazio usando armi laser e jetpack. Sopravvivere è il vostro scopo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	spara
SPAZIO	cambia periodo storico

SECRET SERVICE

Ecco finalmente un gioco entusiasmante di spionaggio che richiede riflessi pronti e soprattutto voglia di vincere. Ti trovi all'interno di un edificio che apparentemente sembra un magazzino ma che in realtà cela nei suoi meandri una base dello spionaggio sovietico.

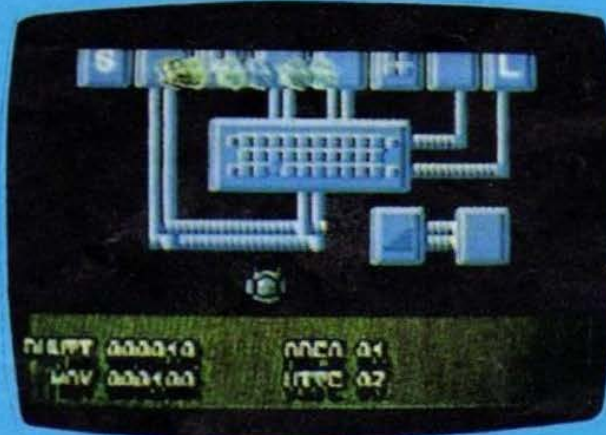
Nei molteplici livelli e aree che supererai man mano, vedrai sbucare fuori dalle porte agenti del K.G.B. i quali cercheranno di ucciderti sparandoti contro, o semplicemente, aggredendoti in un corpo a corpo per impedirti di raggiungere il computer centrale. Niente paura, tu sei stato addestrato molto bene e ti batterai come un leone per rimanere in vita. All'uomo con la tuta viola, basta un colpo solo per ucciderti (proprio come per te), a quello vestito di giallo ce ne vogliono due, ed infine al bianco, il più potente devi sparare tre volte prima di vederlo stramazzare al suolo.

Entra e esci dalle porte contraddistinte da cartelli gialli e vedrai incrementare il tuo quantitativo di munizioni, sia quelle normali che quelle super che ti permetteranno una maggior rapidità di fuoco.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	per iniziare
Joystick in su + fuoco	salta
F1,F5	musica no
F3,F7	ripristino musica

ACE

L'asso della astronautica militare della Confederazione Unita è stato informato durante una riunione supersegreta presso il quartier generale che nonostante la strenua difesa delle nostre forze, dei pirati dello spazio alieni si sono impossessati delle provviste vitali custodite sui cinque pianeti gemelli che circondano la stessa Alpha Omega. Il tuo compito sarà quindi quello di raggiungere questa zona della galassia, sorvolare ogni singolo pianeta distruggendo tutte le forme di vita aliena, che incontrerai sul tuo cammino. Se poi riuscirai a raggiungere le installazioni offensive e a colpirle otterrai una supervelocità oltre a numerosi bonus. Potrai anche recuperare delle bombe neutroniche molto utili.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

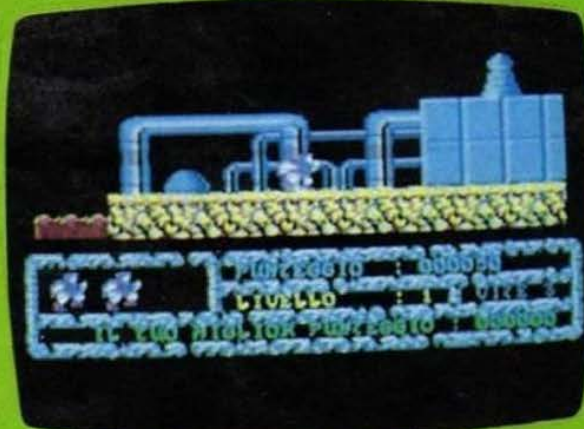
PALLAVOLO

Dopo un lungo anno di selezione le migliori squadre di pallavolo si sono date appuntamento alla finalissima per il campionato del mondo. I migliori atleti dotati delle migliori schiacciate e delle più potenti gambe stanno infatti per disputarsi l'ambito trofeo di platino. Tu farai parte di una di queste squadre agguerrite e giocando contro il tuo CBM 64 o contro alcuni tuoi amici potrai contribuire al successo o alla sconfitta della tua formazione. Le regole del gioco sono quelle ben conosciute della pallavolo e la maggiore difficoltà sarà per te quella di spostare il tuo uomo sul campo e colpire con precisione la palla. È consigliabile, prima di giocare, un breve allenamento per esercitare l'occhio alla posizione corretta da tenere in campo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO per lanciare

FAST RUN

La guerra tra i vari pianeti della Confederazione si è protratta per secoli e a turni alterni le varié fazioni sono riuscite a prendere il sopravvento. Purtroppo questa volta sembra che si sia toccato il fondo e la terra ha visto spazzati via tutti gli esseri umani. Solo un uomo, per chissà quale motivo, forse per volere del destino è riuscito a sopravvivere e percorre i resti di quella che sembra essere stata una base spaziale alla ricerca di un qualche motivo della sua sopravvivenza e di come poter continuare a vivere solo, da ora in avanti. Ma la sua difficile esistenza sarà continuamente minacciata da mostruosi ed enormi uccellacci, anche i cui resti gli saranno fatali, colpiscili quindi a sassate e non toccarli assolutamente. Fai anche attenzione alle sabbie mobili e corri, corri velocemente perché è l'unico modo per arrivare alla verità. Attenzione: non usate cartucce perché interferiscono con il gioco, se si dovesse bloccare premete RUN/STOP - RESTORE.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

MULTI-SHIP

Dopo la misteriosa scomparsa dell'ennesimo convoglio di trasporto interstellare il servizio custodia della Confederazione Unita dei Pianeti ha deciso di svolgere un'accurata indagine inviando verso Tau-Ceti una superpotente multinave da combattimento a fuoco direzionale mobile, mascherandola abilmente da nave trasporto. E dopo 12 cicli di viaggio indisturbato ecco apparire improvvisamente i responsabili delle precedenti razzie. La flotta di navi tumulane abbordano il cargo ignare di quanto le aspetta. Spetterà a te sfruttare al meglio le infinite risorse bellìche della grande ammiraglia e a far pagare cara ai pirati la loro ingordigia.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa
U	fine pausa
FUOCO	inizio gioco

DEA

Dopo il grande conflitto sul bordo della spirale conclusosi con la grande vittoria sugli Aldebaraniani Trezive è tornato al planetoide natale dove potrà continuare il suo lavoro di estrazione delle preziose bolle di silirio. Ma ad attenderlo troverà una brutta sorpresa. Durante la sua assenza, infatti, parassiti alieni si sono installati nella sua dimora ben decisi a restarvi per sempre.
Per Trezive, visto fallire ogni tentativo di convincimento, non resta altro che passare alle vie di fatto cercando di ripulire dai fastidiosi alieni ogni meandro del suo asteroide. Ovviamente questi ultimi, ben decisi a non mollare le preziose risorse a loro disposizione, scaglieranno contro il nostro eroe ogni sorta di offesa e a Trezive, che ancora non ha tolto la divisa dei marines dello spazio, toccherà la scelta di difendersi con il suo megalaser e con la magnetosfera direzionabile a controllo mentale.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BAT BALL

Anche se in apparenza vi potrà sembrare il classico gioco dei muretti non affrettate le conclusioni, noterete da soli le differenze e le difficoltà che lo differenziano dagli altri simili videogames. Il gioco comprende 5 diversi livelli di velocità e di difficoltà, ognuno dei quali riserva diverse sorprese.
Colpendo con la palla alcuni oggetti dello schema riuscirete a direzionare la pallina nella direzione voluta, oppure, in altri casi riuscirete a chiudere totalmente la base dello schema per un determinato periodo di tempo riuscendo così a non fare entrare la sfera e perdendo quindi una vita.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	velocità
F3	scelta livello
F5	inizio gioco
F7	informazioni utili

THE FINAL WAR

Sei approdato sulla galassia di Arbax e il tuo compito è di eliminare ogni forma di vita dei 17 pianeti che compongono l'intero sistema. Hai a disposizione uno zainetto e un fucile laser con il primo potrai volare nello spazio e con il fucile lascio a te la scelta di come usarlo. Chiaramente dovrai evitare i colpi delle navicelle nemiche e inoltre raccogliendo delle astronavi e delle lettere "B" potrai disporre di altre armi (potenti lancia missili, onde elettromagnetiche e altre ancora) con le quali farai minor fatica a sbarazzarti degli alieni).
Troverai inoltre formazioni composte da quattro sfere, prendile passandoci sopra e in alto a sinistra vedrai incrementarsi un numero dentro ad un quadrato, più il numero è alto e più la rapidità di fuoco sarà maggiore.
Ricorda sempre la cautela perché hai solo cinque vite a disposizione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa

BLOCK BUSTER

Stai per diventare ricco, anzi ricchissimo. Come? Dovrai semplicemente recuperare le gemme che compaiono durante l'itinerario del gioco.
Innanzitutto per evitare di rimanere schiacciato, devi scavare delle gallerie in modo tale che i massi soprastanti non ti rovinino addosso, facendo attenzione inoltre, a non rimanere intrappolato. Se un masso ti dà fastidio puoi spostarlo spingendolo via con le mani, questo però soltanto se dietro al masso in questione non vi è niente che lo possa impedire.
Insomma dovrai racimolare un determinato numero di gemme vedendone scendere il numero nel contatore in alto a sinistra dello schermo.
Il numero di queste pietre preziose, varia a secondo dello schema in cui ti trovi, in ogni caso comunque, quando il contatore delle gemme sarà arrivato a zero, dovrai trovare ed entrare in una porta dislocata in un punto dello schermo e passare così al livello successivo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa
SPAZIO	esci dal gioco

SPHEROID

La mente umana è ancora incomprensibile e inesplorata per gran parte e quindi molte sono le teorie che possono essere proposte per chiarire delle strane situazioni o manifestazioni conscie o inconscie. In questo caso si ipotizza che la mente del povero Blutter sia invasa da una valanga di incubi, rappresentati da orribili facce e cose, rendendo il nostro amico incapace di intendere e di volere. L'unico modo per togliere Blutter da questa a dir poco imbarazzante situazione è quello di percorrere con una sfera radiante un labirinto ipotetico per giungere all'inizio dei suoi guai. Ma nel percorso la sfera verrà ostacolata dagli incubi stessi, cui non piace lasciare il caldo tepore per un oscuro addiaccio. Ma spara pure a destra e a sinistra e insisti nella tua avanzata.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	pratica
1	musica
2	effetti sonori

OGNI MESE

IN EDICOLA

DENIZEN

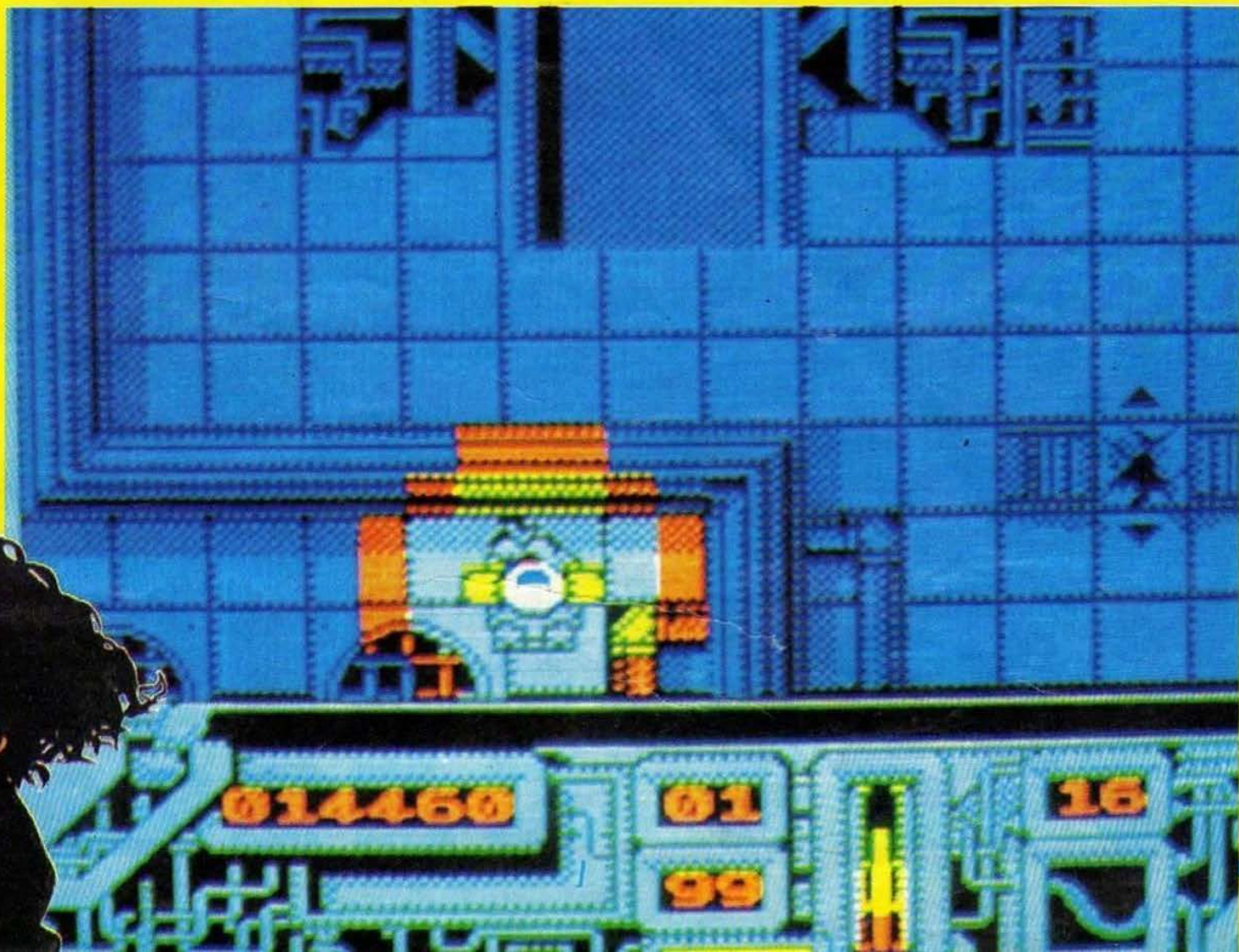
DENIZEN

Con l'etichetta Players sono usciti nei mesi scorsi dei giochi talmente belli che l'uscita di **Denizen** ha scatenato le aspettative degli aficionados. Nella miglior tradizione dei giochi da bar, **Denizen** si basa su un intreccio completamente irrilevante: un certo Jabba Mac Gut si è impadronito di un impianto per il riciclaggio del plutonio in orbita attorno alla Terra ed ora tocca a voi buttarlo fuori. La prima impressione che si ha di **Denizen** è davvero emozionante: la grafica è eccezionale, più che all'altezza dei precedenti giochi della Players. L'area di gioco è visualizzata a volo d'uccello, e comincia al primo livello con un dedalo di corridoi riccamente dettagliati. Disseminati per i corridoi troverete vari lasciapassare, indispensabili per aprire gli altri settori, e troverete inoltre un sacco di esseri simili a mosche, ansiosi di avvolgervi nelle loro lingue appiccicose e di succhiarvi a morte, un po' come in **Gauntlet.**

E dunque, eccovi impegnati nel raccogliere chiavi, uccidere mosche e cercare la torcia, indispensabile per illuminare le zone più buie del complesso. Cercate inoltre le saette esplosive, di cui vi servirete per sloggiare Jabba e le sue scorie radioattive. Il gioco è pieno di sorprese, e in fondo allo schermo c'è anche un brillante display computerizzato che mostra quante chiavi sono in vostro possesso, le munizioni che vi rimangono, il punteggio e il battito cardiaco: più lento è quest'ultimo, più siete in pericolo... e se poi cessa, siete morti! **Denizen** è certamente bello da vedere, ma il guaio sta nella lentezza del gioco: all'apparenza ci si potrebbe attendere un ritmo frenetico, ma in realtà non è affatto così.

Il protagonista (sarà la tuta spaziale ad impacciarlo?) si muove molto lentamente, e le mosche del primo livello, gli orridi mostri vegetali del secondo e gli esseri radioattivi del terzo non sembrano terribilmente ansiosi di darvi la caccia, ma sembrano anzi piuttosto soddisfatti di ciondolare in giro e se poi vi urtano casualmente, tanto meglio! Se poi a ciò si aggiunge il fatto che il vostro ''avveniristico'' fucile autocaricante si comporta come una bomboletta di insetticida (due spruzzi e la mosca schiatta), la conclusione è che ci troviamo davanti a un gioco eccezionalmente bello da vedere ma non altrettanto emozionante da giocare.

Denizen non è certo all'altezza di un **Joe Blade,** ma chi avrà la pazienza di insistere riuscirà forse a trovarvi dei motivi di interesse.

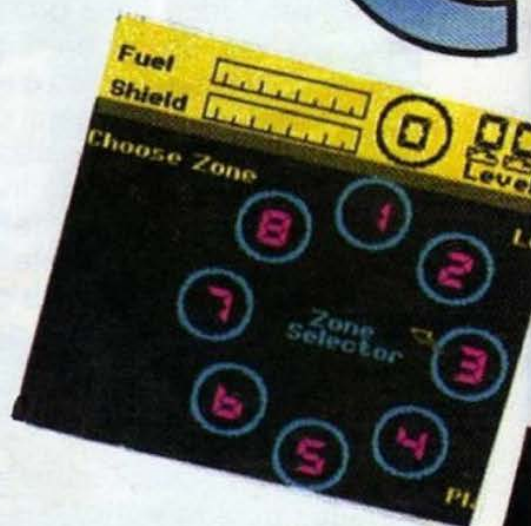
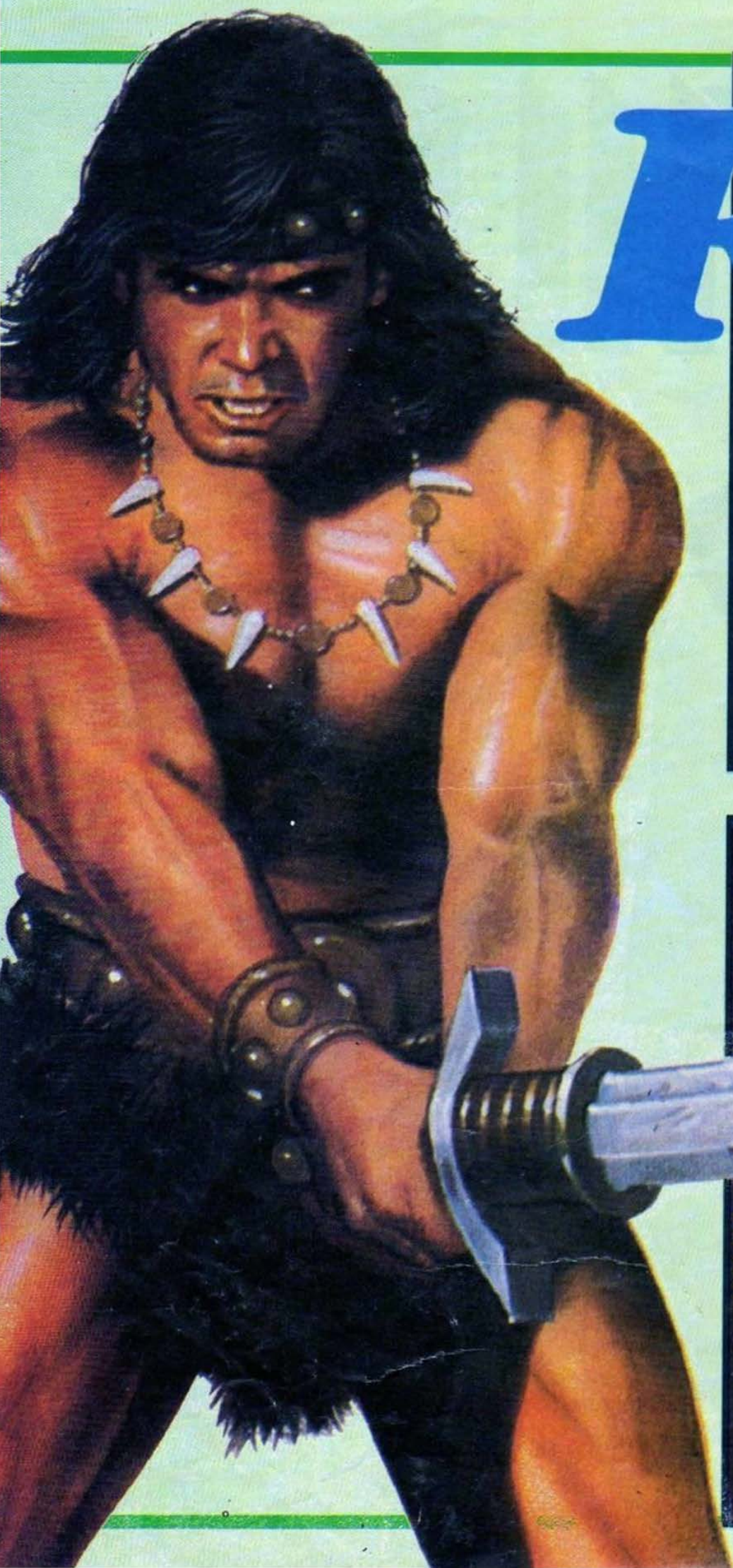
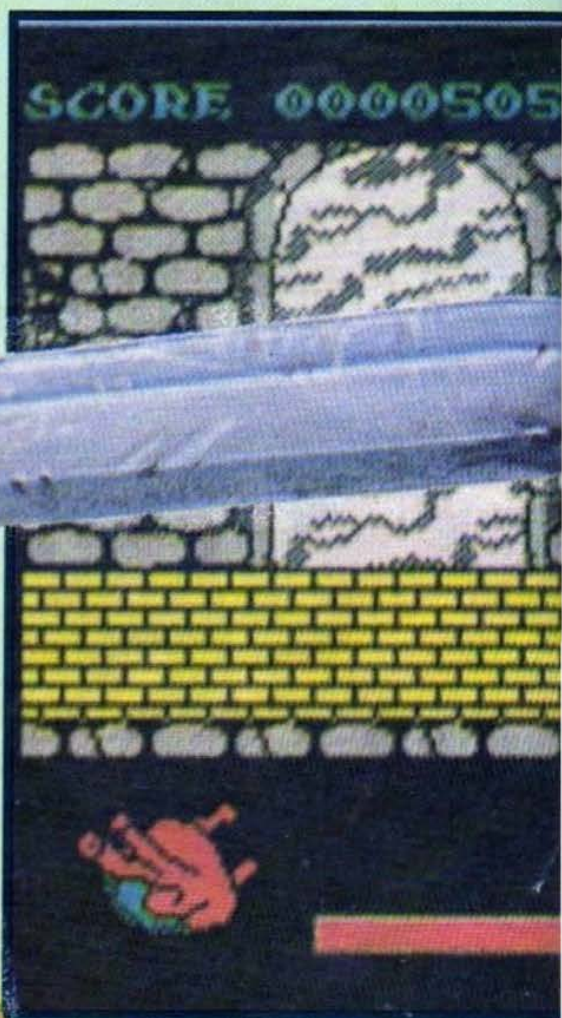
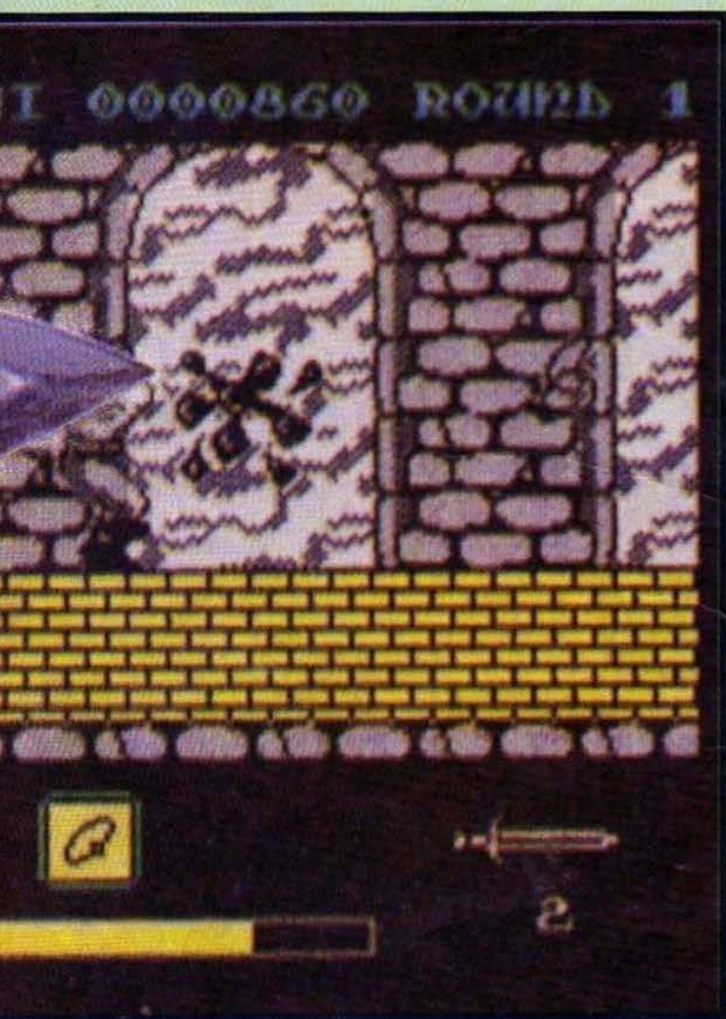
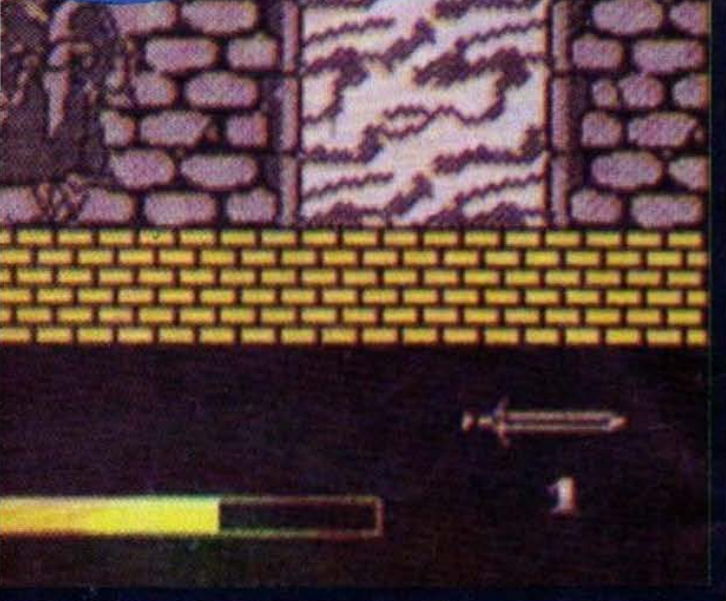
Cristina Barigazzi

Peter Cooke, programmatore tra l'altro di **Juggernaut** e di **Tau Ceti,** non è stato per la verità molto fortunato: il suo fantastico gioco **Micronaut I** è sparito dal mercato insieme alla casa che lo aveva pubblicato, la Nexus. Ora Peter ci riprova con **Earthlight**, il suo primo gioco decisamente avventuroso. Non si tratta però soltanto di un tipico spiezza-e-rompi: si tratta di un gioco davvero enorme, pieno di zone e di livelli diversi, e inoltre per vincere si può fare ricorso a diverse strategie - tra le quali la distruzione totale è una delle più efficaci. L'obiettivo è di mettere fuori uso dei trasmettitori, in modo che si spenga lo schermo d'energia che impedisce all'alieno Slaatn di tornare libero. Ancor più succintamente, siete a bordo di una veloce astronave, dovete raccogliere delle zollette di zucchero e evitare che degli altri alieni vi facciano a pezzi. Alcuni degli alieni si possono distruggere con una scarica del vostro cannone fotonico, ma per altri (in special modo quelli piccoli e appuntiti) occorrono due o più scariche.

I livelli sono parecchi, e ciascuno di essi è suddiviso in nove zone. In ogni zona c'è un certo numero di trasmettitori (le zollette di zucchero) e di alieni. Prima di passare a un livello nuovo si possono regolare i livelli di controllo della nave, che rappresentano missili, energia e potenza dello schermo. Il guaio è che bisogna bilanciarli, poiché aumentando uno di essi si sottrae a un altro.

L'elemento strategico sta nel giungere a conoscere i livelli e a saper giudicare il mix di tempo, difese e potenza di fuoco che richiedono. Per esempio, se un livello è molto piccolo ma è gremito di alieni, vi serviranno molti missili e molte difese, ma poca energia.

Dal punto di vista grafico, il gioco ricorda un po' **Uridium** o **Ballblazer** con una visuale laterale. La superficie del pianeta è un reticolo in prospettiva, disseminato di crateri. Le navi sono presentate usando una varietà di sprite di dimensioni diverse, e l'avvicendarsi ultraveloce di questi sprite dà un'illusione molto realistica dei movimenti delle navi. Visualmente, il gioco non riserva grosse sorprese: ai vari livelli ci sono alieni diversi, ma fondamentalmente il paesaggio resta sempre più o meno uguale. Nel complesso però tutto è molto veloce e molto ben fatto.

Ai comandi dell'astronave si sentono gli stessi scossoni dell'incrociatore di **Uridium:** andare velocissimi è facile, ma più difficile è fermarsi, e di solito si va a sbatter contro un albero di passaggio (su questa luna ci sono degli alberi molto alti!), e le esplosioni sono fantastiche. Se precipitate, spesso non riuscirete più a decollare poiché gli alieni di passaggio neutralizzeranno tutte le vostre residue difese. Gli schemi di movimento degli alieni sono complessi e variati: alcuni schizzano in giro senza meta... o solo apparentemente senza meta, per darvi un falso senso di sicurezza che vi può essere fatale!

Gli schermi di **Earthlight** non sono forse molto variati, ma ciò è compensato dal ritmo sostenuto e dall'interesse di una componente strategica non orribilmente intricata. Un gioco ideale per i puristi dell'avventura: veloce, senza orpelli e ottimamente programmato.

ARTHLIGHT
Fuel
Shield
000900

STAN

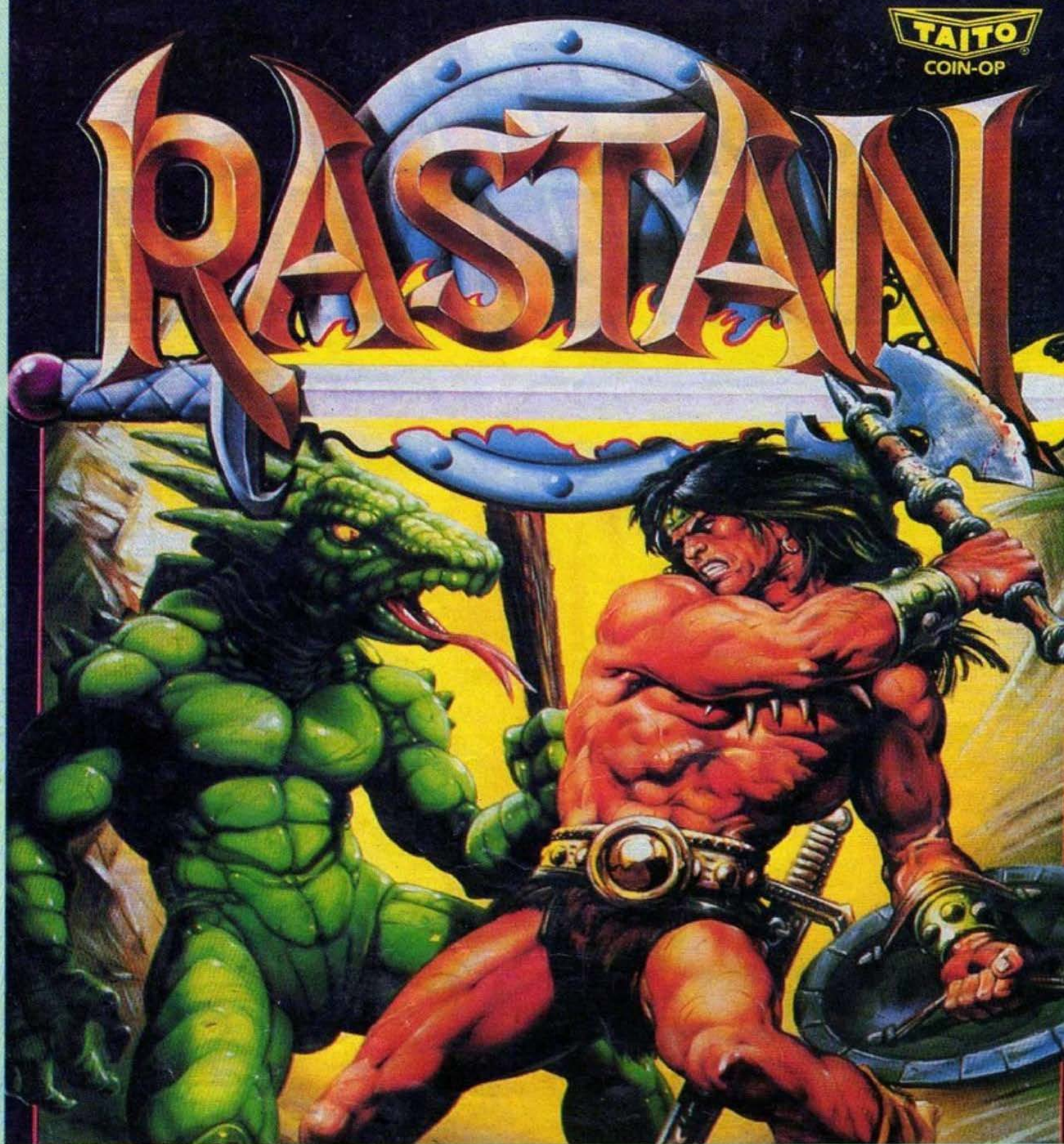
Dopo **Thundercats, Flintstones** e **He-Man,** ecco l'ennesimo eroe muscoloso in perizoma di pelo, **Rastan.** Dimezzato nel titolo della versione da bar (**Rastan Saga**), il nostro eroe giunge ora sui monitor domestici pronto a farsi strada a colpi di spada tra paesaggi letteralmente formicolanti di sgradevoli mostriciattoli di ogni genere. Lasciamo pure perdere l'intreccio, la solita faccenda di troni perduti, di maghi malvagi e del potere assoluto che corrompe assolutamente: per farla breve, Rastan deve affrontare Karg, sotto le spoglie di un drago succhiasangue.

Chi ha giocato **Rastan Saga** nei bar resterà sorpreso dalla bontà della conversione. Il personaggio è ottimamente animato, e conserva anche la sua caratteristica camminata con le ginocchia strette e la spada brandita di lato. Ritroverete anche i mostri, gli alteri e minacciosi leoni (ma purtroppo senza i serpenti sulle spalle) e i folli pipistrelli vampiri che si vogliono infilare sotto l'ascella dell'eroe, per non parlare degli scatenati scheletri che vi prendono a colpi di ossa: c'è tutto, e tutto ben dettagliato.

Ciò che sconcerta un po' è l'uso della monocromia, che se da una parte evita il contrasto dei colori dall'altra rende praticamente impossibile accorgersi dei nemici in avvicinamento. Dato che in questo gioco tutto accade a un ritmo fenomenale, niente di più facile che andare a sbattere contro un pipistrello carnivoro!

Eppure, se amate i giochi incalzanti **Rastan** fa per voi. Non solo i buoni e i cattivi sono copie fedeli degli originali, ma anche i paesaggi e gli sfondi non sono male: rocce, interni di castelli, pozze di lava e fiumi impetuosi contribuiscono a creare l'atmosfera giusta.

Strada facendo troverete varie icone-bonus, ciascuna delle quali dura per un periodo limitato concedendovi vite extra, forza supplementare, ecc. Sarete fortunati se troverete la

spada di fuoco e l'enorme ascia, che producono devastazioni fuori del comune.
Quando si vogliono superare con un salto le pozze di lava, occorre mettersi quanto più vicini possibile al bordo e poi saltare con tutte le proprie forze. Quando invece si salta appesi alle corde occorre un buon tempismo per atterrare su una roccia invece di cadere giù. Quando vibrate dei fendenti con la spada, inginocchiatevi: in questo modo tutto ciò ch vi viene scagliato addosso vi passerà sopr la testa senza influire sul vostro livello d energia.
Per concludere: la versione home compute di **Rastan** trabocca di azione, e la meccan ca di gioco è di prima classe. La grafica è u po' ripetitiva, ma non per questo lo rende me no appassionante.

BLACK LAMP

Dal furto delle lanterne incantate di Allegoria, nel paese si sono scatenate le potenze infernali facendo il loro peggio. Oltre a doversi occupare di rimontare il morale della corte, Jolly Jack, il menestrello si dibatte in delusioni di grandezza e di disperazione a causa del suo amore contrastato per Grizelda, la figlia del re. Quest'ultimo, come di regola, non approva, e riesce a trovare una possibilità per risolvere due problemi, liberarsi dell'indesiderato corteggiatore di sua figlia e recuperare le sue lanterne, mandando Jack alla ricerca delle lampade che dovrà poi portargli indietro.

E questo ci porta alla scena di apertura del gioco della Firebird **Black Lamp.** C'è da chiedersi cosa trova Grizelda di attraente in Jolly Jack che è tarchiato e paffuto, e sembra veramente oppresso e triste mentre si prepara per il suo viaggio. E grazie ai grafici e all'animazione è ben visibile anche sul vostro computer.

Black Lamp è un'avventura di arcade con salto orizzontale da uno schermo all'altro, ambientato all'interno delle costruzioni di Allegoria e nei dintorni. Disseminate nei vari schermi si trovano numerose lampade che Jack deve prendere e portare indietro per sistemarle in una delle tante cassette colorate poste in vari luoghi. Può portare una sola lampada per volta, quando quindi sei riuscito a prenderne una devi cercare una cassetta adatta per riporvela prima di prendere quella successiva.

La tua strada sarà naturalmente bloccata da una gran varietà di malvagità provocate dai demoni che hanno rapinato le lampade. Non vorranno per forza ucciderti ma ridurranno il livello delle tue energie. Questi esseri malvagi vanno dai lupi mannari, che ti svolazzano intorno ma non ti rubano troppa energia, fino a streghe e insetti con escre-

menti esplosivi, che sono un po' più dannosi e che ti conviene evitare. Tu, Jack, puoi tenerli a bada con i dardi magici della tua cintura, ma alcune creature richiedono numerosi colpi prima di essere abbattute.
Oltre ad avere la fibbia magica, Jack può prolungare la sua sopravvivenza raccogliendo gli oggetti utili che trova in giro. Un'arma come una scure lo renderà invulnerabile agli assalitori per 20 colpi; un'arpa gli dà un "tocco" musicale e gli permette di saltare a terra da molto in alto senza farsi male; il cibo e l'acqua aumentano il livello delle sue energie.
Pur camminando faticosamente a destra e a sinistra, può anche arrampicarsi sulle scale e saltare su oggetti per raggiungere piattaforme e camminamenti sopra al livello del pavimento, dove può trovare numerosi oggetti utili. C'è anche qualche pseudo movimento in avanti e indietro; se sullo schermo appare una uscita posteriore, Jack può passare attraverso quella allo schermo che sta dietro e allo stesso modo quando appaiono dei segni ai piedi dello schermo può passare da lì per andare allo schermo 'davanti'. Pur essendo basato sul diffusissimo tema dell'esplorare, uccidere, evitare e raccogliere oggetti vari, **Black Lamp** è stato studiato veramente molto bene.
I grafici, in un solo colore su uno sfondo nero (a parte le cassette molto colorate) sono chiari e ricchi di dettagli, mentre Jack è molto ben animato, passa in modo risoluto da uno schermo all'altro. Il gioco trasuda atmosfera, e questo lo rende piacevole da giocare, ed è un po' uno shock quando ti trovi di colpo faccia a faccia con il drago, per esempio.
La musica di accompagnamento è sorprendentemente adatta; in altre versioni Jack va in giro per la restituzione di Greensleeves, e anche se penso di riuscire a sentire qualcosa di simile nella musica del 64, non è male.
Un altro tocco originale è la partenza casuale, ogni volta da uno schermo diverso, e il fatto che le lanterne, le armi, il cibo, le arpe, ecc. siano in luoghi diversi ogni volta che si gioca, in modo che il gioco è diverso ogni volta.
Black Lamp mi è veramente piaciuto molto, anche se ho trovato con un po' di irritazione che i controlli (joystick o tastiera ridefinibile) sono lenti a rispondere; le rapide inversioni di direzione per colpire i demoni sono praticamente inutili. Jack deve quindi essere nella posizione adatta per muovere avanti o indietro uno schermo o per arrampicarsi o scendere le scale, e questi movimenti richiedono una certa manipolazione quando la sola cosa che vuoi è allontanarti dal punto che è stato preso di mira. All'inizio del gioco ti sembrerà che Jack si muova lentamente, ma la velocità aumenta progressivamente man mano che la ricerca avanza.

SUGGERIMENTI E TRUCCHI

* Le streghe e i folletti ti rubano molta ener-

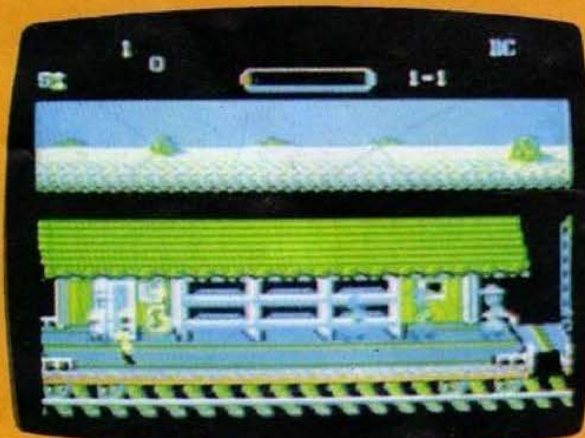
gia, evitali.

* Nello schermo di partenza c'è sempre una cassetta per riporre le lampade, se quindi hai trovato una lampada ma non riesci a trovare la cassetta, cerca di rifare la strada all'indietro e tornare al punto di partenza.

* I diversi colori delle lampade indicano punti di score diversi. Se hai con te una lampada con uno score basso puoi scambiarla con una con score più alto semplicemente passandoci sopra. Per conservare la tua lampada originale devi saltarle sopra oppure evitare che qualcuno vi passi sopra.

* Per uccidere i draghi: sono vulnerabili solo quando li colpisci in alcune parti del corpo e devi essere al loro livello. Quando sei allo stesso livello del drago, continua a sparare e tieniti forte. ●

QUESTO MESE IN EDICOLA
IL NUOVO NUMERO DI
32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64
WAR
8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"
GAMES
GAMES
GAMES
GAMES
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

CONVOY

Da qualche tempo i treni postali che attraversano tutti gli Stati Uniti d'America dall'est all'ovest sono assaltati da ogni genere di malviventi che tentano in vari modi di impossessarsi degli oggetti preziosi e delle monete d'oro che sono affidate al vagone postale. Stanca di dover rimborsare questi furti, la Compagnia Ferroviaria ha deciso di assumere un cow-boy che difenda i suoi interessi e recuperi anche i bottini che dovessero essergli sfuggiti alla sorveglianza. Dopo aver esaminato numerosi pretendenti hanno scelto George Kurt, un famoso pistolero che è però abile sia nel maneggiare la frusta, che nell'usare i pugni, quando un colpo di pistola può essere inopportuno. Aiuta George nel suo difficile compito, perché come potrai vedere sul treno sembra di essere nel mezzo di una piazza di una metropoli nell'ora di punta e ricorda che potrai gareggiare con un tuo amico per stabilire chi è il più abile.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

TASTI DA DEFINIRE

SPAZIO fuoco

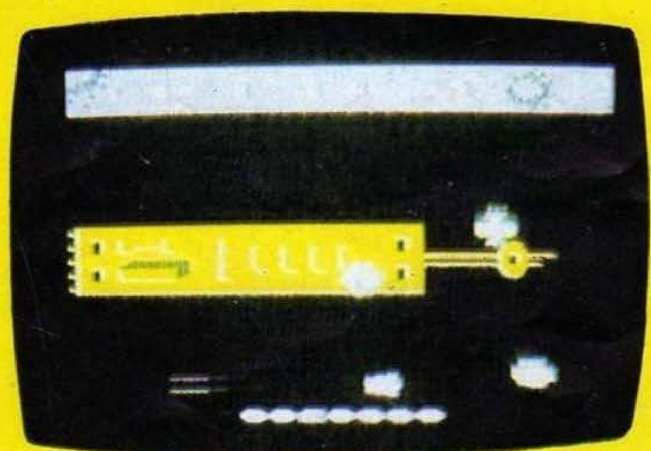
GREEN BERET

Anche l'aeronautica militare degli Stati Uniti, come quasi tutte le varie organizzazioni in quel paese hanno raggiunto un alto livello di computerizzazione e i video terminali vengono utilizzati per fare esperienza nella tattica militare prima di buttarsi nella mischia. Tu sei un cadetto della squadriglia di elicotteri Alpha 4 e stai sperimentando per la prima volta questo tipo di addestramento. A bordo di un elicottero dovrai iniziare con il sorvolare la zona boschiva ove si celano un gran numero di carri armati che dovrai eliminare per arrivare al mare. Nel mare dovrai far saltare in aria i mezzi anfibi prima che riescano a sbarcare sulla terra ferma e se riuscirai ad arrivare al porto il tuo compito consisterà nell'affondare i grandi incrociatori. Come ultima manche dell'allenamento dovrai impedire il decollo della difesa nemica. Se sarai riuscito a portare a termine la tua missione indenne, verrai promosso di grado e potrai iniziarne una più difficile. Diventerai così bravo affinché ti venga affidato un elicottero vero?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

GALACTICAL

Nello spazio stellare e precisamente nella galassia di Orber vi sono tante piccole stazioni spaziali ognuna delle quali assediata dai tremendi e potenti Calgaron.
A bordo dell'astronave Orber 1, devi sconfiggere gli aggressori e ricondurre gli abitanti di tutte le varie stazioni spaziali alla tanto sospirata pace. Aiuta il pilota a compiere la sua importante missione in modo tale da far conoscere agli Orberiani l'importanza della pace e della libertà.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2
FUOCO per iniziare

HIGHWAY

Spesso quando la fantasia corre libera si possono desiderare le cose più irraggiungibili. Una di queste può essere passare una bella giornata a bordo di una superpotente auto di quelle costosissime in compagnia di una graziosa fanciulla e correre a rotta di collo su e giù per le autostrade. Ma avete idea di quanto possono essere pericolosi questi sogni? Bene allora eccovi l'occasione di provare questa esperienza. Sul vostro monitor vi troverete al volante di un bolide incredibile a 2 marce capace di velocità pazzesche e con tanto di bella ragazza. Usando la joystick per accelerare e frenare e il bottone del fuoco per cambiare marce, lanciati in una folle corsa cercando però, tra curve pericolose, sorpassi azzardati ed imprevisti di ogni genere di riportare a casa non solo la tua pelle, ma anche quella della tua innocente e dolce compagna.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
FUOCO cambia marcia

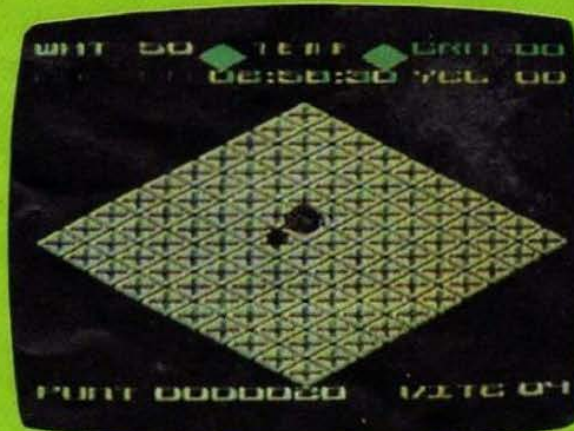
CRIPTICAL

Ti trovi nei panni di un astronauta e devi perlustrare il labirinto spaziale Albetron, fino ad essere teletrasportato in un'altra zona. Per fare questo devi innanzitutto raccogliere dei medaglioni che troverai durante il tuo percorso, tenendo ben presente che devi raccoglierli in ordine progressivo rispetto alla numerazione che questi ultimi riportano. Il tuo compito è tutto qui... e bada che non è poco.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO per iniziare

BALLAROUND

Impugna il Joystick e manovra una palla su di una griglia formata da tanti piccoli quadrati. Passandoci sopra, si coloreranno di bianco e dovrai così finire tutta la griglia. Attento però agli oggetti nemici che cercheranno di eliminarti toccandoti appena. Lungo i bordi della griglia troverai delle uscite che ti permetteranno di rientrare, nella stessa, in un punto diverso riuscendo così a superare momenti che sembravano ormai senza scampo. Be' non ci resta che augurarti un buon... rotolamento.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

CRYPT

Gli alieni, abitanti di Zottard, hanno messo a punto delle nuovissime armi che consentiranno loro di riuscire vincitori nella perenne lotta contro i loro avversari i bastorgiani. Venuti a conoscenza dal racconto di una spia di queste preziose informazioni i bastorgiani hanno inviato un loro caccia nel territorio nemico. Dopo essersi introdotto nella calotta di protezione, il nostro avventuriero, che tu impersonerai, dovrà distruggere i mezzi nemici, raccogliendo le particelle che appariranno ogni tanto dopo la loro distruzione. Queste particelle sono molto importanti perché aumentano la potenza di fuoco del caccia. Evita i pericolosi missili teleguidati che verranno sparati dagli alieni perché sono molto pericolosi e ricorda che raggiunto un certo livello di esperienza otterrai una navetta supplementare. Se riuscirai a superare il tunnel, affronterai la cintura degli asteroidi e delle nuove astronavi nemiche, per le quali dovrai usare la forza, se vorrai sopravvivere.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa

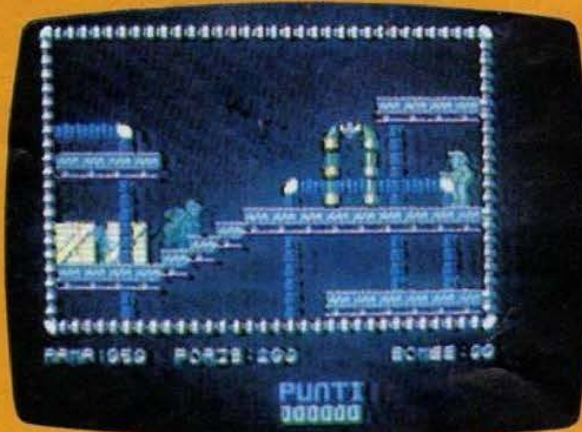
CHALLENGE

Sull'antico pianeta Olimpus è in corso il campionato di Challenge, un antico gioco dove i contendenti devono insediarsi in una sfera, che deve percorrere un tracciato aereo fino all'arrivo. Dopo aver visto la pista vi renderete conto della difficoltà della cosa, ma vi si accapponerà la pelle nel realizzare che di fianco a voi corre un vostro avversario, che tenterà in vari modi di farvi cadere nel vuoto. Già tutto questo vi sembrerà difficile, ma non è tutto, dovrete anche riuscire a colpire i pannelli colorati che costeggiano il tracciato che dovrete percorrere, tenendo presente che quando utilizzerete il vostro fucile sarete vulnerabili allo scontro con le sfere che percorrono in senso inverso il circuito di gara. Riuscirete a classificarvi ad un buon posto o addirittura a essere proclamato vincitore per la gioia della vostra bella e più che altro per la lauta vincita?
Non dimendicate che potrete giocare contro un vostro amico.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

C-UNIT

Il dottor Spoke è un brillante scienziato che ha sviluppato e diffuso in tutto l'Universo l'uso dei robot per qualsiasi tipo di lavoro. Purtroppo però questi robot supersofisticati sono arrivati ad un livello tale di perfezione intellettiva da ribellarsi al loro "padrone". Si sono impadroniti del complesso in cui si trovano i laboratori nei quali vengono costruiti i droidi e dove successivamente viene loro applicato un congegno inibitore alla ribellione e hanno posizionato una bomba a tempo per distruggere tutto. Tu dovrai infiltrarti nel complesso e riuscire a raggiungere la bomba prima che scoppi, ma dovrai anche eludere la sorveglianza dei robot guardiani o eliminarli per non essere soppresso.

Raggiunta la bomba dovrai attivare il sistema di sicurezza per disinnescarla. Riuscirai a portare a termine la tua missione?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	energia illimitata
F3	energia limitata
FUOCO	inizio gioco

AIR STRIKE

Decollato dall'aeroporto della piccola isola di Valverde prima dell'offensiva giapponese, il pilota del caccia di questo gioco è l'unica speranza per la salvezza del suo paese. Dovrà, per risollevare il morale della sua gente e soprattutto per difenderne l'onore riuscire a ribaltare i risultati della guerra in corso e giungere al quartier generale nemico per raderlo al suolo. Dopo aver superato numerosi duelli aerei, incrocerà il fuoco dei carri armati avversari, molto bravi nel mirare ma non altrettanto nello schivare i colpi del nostro aereo. Ma la parte più difficile consisterà nell'abbattere la marina nemica, che agilmente zigzagherà sui flutti ricambiando con i cannoni delle contraeree i colpi che il nostro pilota tenterà di infliggere loro. Il movimento aumenterà mano a mano che il tuo paese sarà più lontano, ma non farti prendere la mano e continua impavido nella tua missione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

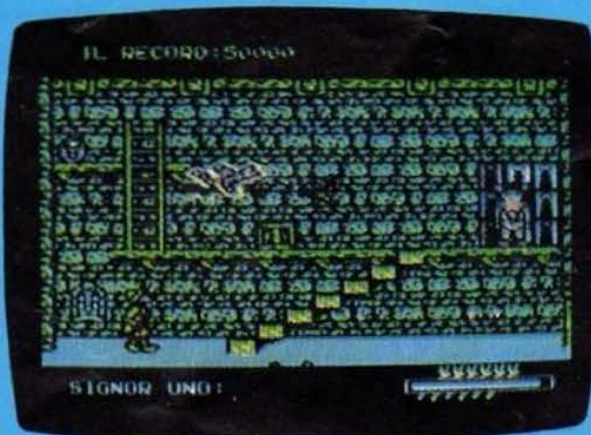
THE KNIGHT

Per sposare la tua amata principessa dovrai uccidere tutti i dragoni e raccogliere tutte le 180 lampade (in particolare quella nera). Sembra una sfida impossibile, ma se troverai il mago di corte ti darà 2 magie, una per uccidere e una sfera magica. Ora vai per il regno cercando le lampade custodite da enormi dragoni, streghe e troll. All'inizio di ogni sezione, in totale sono 20, troverai una cesta con 9 calze che dovrai riempire con altrettante lampade. Ma poiché non puoi portarne più di una per volta dovrai ogni volta che ne avrai una tornare alla cesta per riporla. La lampada nera è quella più speciale e proprio per questo è custodita dal dragone più forte che la difenderà fino alla morte, il che significa che per essere sicuro di non scordarla da qualche parte dovrai uccidere tutti i draghi che incontri. Potrai raccogliere altri oggetti utili come gli strumenti musicali che ti fanno saltare di più, le armi che aumentano il tuo potere di fuoco, cibo e bevande che danno energia.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

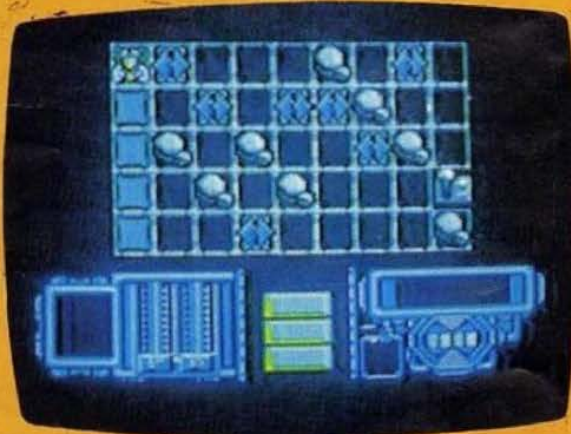
F1	pausa
Q	fine gioco
FUOCO	inizio gioco
F2	ricomincia

VORTEX

Delle strane forme all'apparenza aliene si sono avvicinate alla base di estrazione su Vortex. Dopo essere rimasti in attesa di un loro cenno di amicizia, ci si è purtroppo resi conto che queste "cose" hanno invece intenzione di attaccare le risorse minerarie del pianeta e di impossessarsene. Queste risorse sono necessarie a tutta la Confederazione perché vengono impiegate per il sostentamento energetico di tutti i macchinari di cui tutto l'Universo è ormai pieno per risparmiare fatica all'uomo. Di conseguenza per fermare l'avanzata di queste forme ti sei offerto volontario e messoti ai comandi del tuo caccia intergalattico sei piombato loro incontro deicso a non dargliela vinta. Spara a tutto volume distruggendo le "creature" prima che riescano a sorpassarti. Ricorda che alcuni possono essere distrutti con un solo colpo, mentre altri necessitano colpi multipli, perché ad ogni colpo si dividono in più parti che devono essere poi colpite nuovamente.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa si/no
FUOCO	inizio gioco

BEES

Solo Arthos, il famoso esploratore del ciberspazio avrebbe potuto riuscire nella difficile missione di neutralizzare sistematicamente i sistemi di protezione cibernetici della complessa organizzazione difensiva aliena. Raggiunta la consolle di controllo nemica egli dovrà connettersi in sequenza con i vari micro-chips della scacchiera fino a raggiungere il micro di controllo centrale. Ad ogni collegamento verrà proiettato nel microcosmo cibernetico di protezione, dove, difendendosi da miriadi di bit impazziti, dovrà, grazie all'ausilio dell'efficiente sistema radar, individuare e distruggere penetrandovi i blocchi di protezione. Se riuscirà in questa difficile sequenza potrà infine accedere al chip di memoria centrale. Ricorda che per spostarti nel microcosmo dovrai abilmente sfruttare le porte seriali e i materializzatori.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

ALERT

I roimex hanno da tempo attaccato e isolato il laboratorio di coltivazione genetica su Taurus, impedendo la normale produzione di cibo per tutta la confederazione. Molti sono stati gli agenti inviati in missione per debellare queste forze malvage e ingorde, ma purtroppo nessuno è riuscito a portarle a termine. Anche Smoker ha deciso di intraprendere questa difficile impresa e munito di un jet-pack dopo essere atterrato sulla superficie dell'asteroide è partito alla caccia dell'invasore. Durante la sua prepotente avanzata fino alla nave madre, Smoker potrà raccogliere sul suo cammino dei pezzi di armi, lasciati dai suoi predecessori e che lo rendono più potente. Che la forza sia con lui.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

U-MATIC

Alcuni pirati spaziali si sono introdotti nei depositi della Federazione ed hanno rubato minerali, gioielli, munizioni e le ultime armi da battaglia. Tu sei stato incaricato di ritrovare il bottino e riportarlo ai depositi stellari in un determinato periodo di tempo. Dovrai sconfiggere le difese delle astronavi pirate, che una volta distrutte rilasceranno il loro carico, tu dovrai a questo punto recuperarlo. Alcune navi rilasceranno poi anche dei canestri gialli, che rappresentano le armi di nuova concezione e che potranno di volta in volta modificare o migliorare la tua potenza di fuoco. Ma attento: il carico recuperato sarà insufficiente o peggio se non riuscirai a raggiungere il deposito federale nel tempo stabilito verrai dichiarato fallito, al contrario se riuscirai nella tua missione otterrai onori e gloria e ricompense in denaro o natura. Ricorda che oltre agli scudi difensivi, alle bombe potrai usare dei missili teleguidati e persino piazzare delle mine.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	fuoco
O	sinistra
P	destra
Q	giù
1	bombe
2	mine
3	scudi
4	bombe totali
5	missili

DEFENDER

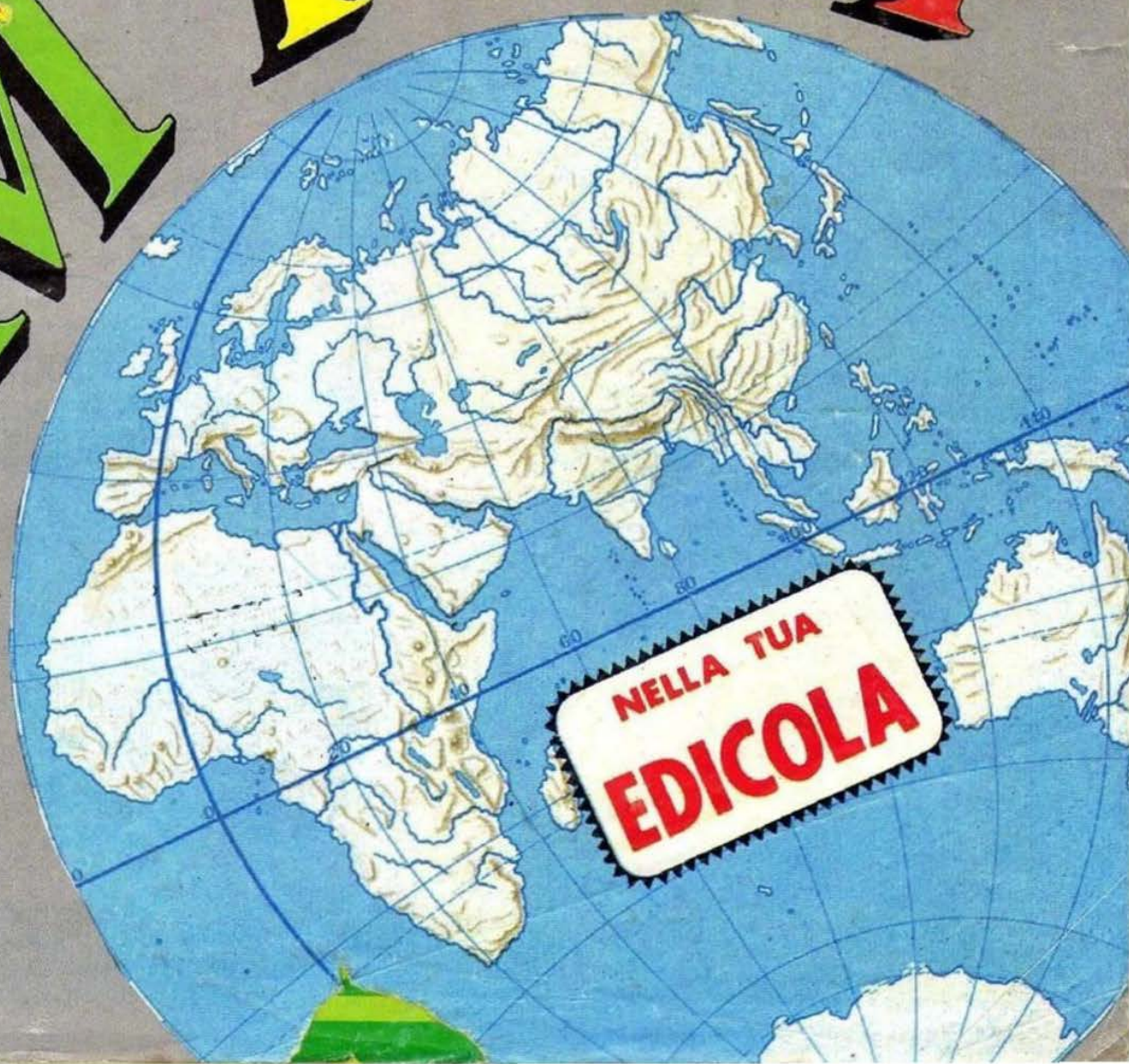
All'apice del non-spazio molto molto lontano dal sistema umano la razza insettoide viaggia tra le stelle colonizzando quelle inabitate e i pianeti da tempo morti, nonostante il costante attacco degli ostili aracnoidi. Per proteggere le loro colonie gli insettoidi usano degli scudi di forza disegnati per respingere ogni oggetto metallico come i mezzi degli aracnoidi. Per mantenere le sfere protettive a pieno potere i generatori del campo di forza usano grandi quantità di energia e richiedono di essere ricaricati regolarmente. Per soddisfare queste esigenze è stato creato un gruppo di elite di guerrieri insettoidi che utilizzano delle cavalcature rettiloidi, note per la loro velocità e resistenza. I guerrieri sorvegliano il perimetro delle colonie ricaricando i generatori e distruggendo ogni forma di vita ostile. Tu fai parte di questo gruppo e dovrai mantenere il potere dei generatori durante il tuo turno. Dopodiché verrai riassegnato ad un'altra colonia. Ogni colonia dispone di 4 cavalcature, che ti verranno inviate ad un richiamo di bisogno. I generatori che devono essere ricaricati lampeggiano di rosso sul tuo localizzatore, ma ricorda non potrai ricaricarli se stai cavalcando.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa
Q	fine gioco
FUOCO	inizio gioco/ ricomincia

OGNI MESE

LA MIGLIORE GRAFICA DEL

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 CYBORG - 2 JUST GO!	☐☐☐
3 CLAN - 4 FIGHT TO FIGHT	☐☐☐
5 SECRET SERVICE - 6 ACE	☐☐☐
7 PALLAVOLO - 8 FAST RUN	☐☐☐
9 MULTI SHIP - 10 DEA	☐☐☐
11 BAT BALL - 12 THE FINAL WAR	☐☐☐
13 BLOCK BUSTER - 14 SPHEROID	☐☐☐
15 CONVOY	☐☐☐

LATO B

LATO B	COUNTER
16 GREEN BERET - 17 GALACTICAL	☐☐☐
18 HIGH WAY - 19 CRIPTICAL	☐☐☐
20 BALLAROUND - 21 CRYPT	☐☐☐
22 CHALLENGE - 23 C-UNIT	☐☐☐
24 AIR STRIKE	☐☐☐
25 VORTEX - 26 THE KNIGHT	☐☐☐
27 BEES - 28 ALERT	☐☐☐
29 U-MATIC - 30 DEFENDER	☐☐☐

QUESTA CASSETTA E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTÀ

ANNOTAZIONI